

PERANCANGAN *STORYBOARD* VIDEO ANIMASI "MAKAN MALAM APA KITA?" SEBAGAI EDUKASI DALAM DINAMIKA KELUARGA *DUAL-EARNER*

STORYBOARD PLANNING OF 'MAKAN MALAM APA KITA' AS EDUCATION MEDIA FOR *DUAL-EARNER* FAMILY DYNAMICS

Salsabilla Maulina Puti F¹, Tiara Radinska Deanda², Mario³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
mauleena@student.telkomuniversity.ac.id¹, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id², dsmario@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Partisipasi perempuan dalam pekerjaan, baik di sektor formal maupun non-formal, yang meningkat setiap tahunnya melahirkan sebuah fenomena bernama keluarga *dual-earner*. Dalam keluarga *dual-earner*, tidak dapat dipungkiri bahwa terjadi pergeseran terhadap pembagian tanggung jawab dalam rumah tangga. Melalui pergeseran ini, keluarga *dual-earner* juga memiliki hubungan dan kondisi keharmonisan keluarga yang diterapkan secara berbeda dari keluarga konvensional, termasuk pada perubahan terhadap perilaku dan kelekatan anak dengan orangtuanya. Seringkali, keluarga dengan *dual-earner* memiliki kecenderungan kelekatan anak dan orangtua yang rendah, ditunjukkan dengan komunikasi yang rendah. Penelitian ini ditujukan untuk memahami bagaimana merancang naskah dan storyboard animasi terkait dengan edukasi parenting dalam dinamika keluarga *dual-earner*. Penelitian menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Data-data dianalisis dengan menggunakan analisis penelitian kualitatif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman mengenai karakteristik target audiens, struktur cerita, dan teknik pembuatan animasi yang tepat positif berhubungan dengan merancang naskah dan storyboard animasi terkait dengan edukasi *parenting* dalam dinamika keluarga *dual-earner*.

Kata Kunci: Anak-anak, keluarga berpenghasilan ganda, keluarga *dual-earner*, storyboard, video animasi

Abstract

Women's participation in workforce, both in the formal and non-formal sectors, which increases every year, has created a phenomenon called a *dual-earner* family. In *dual-earner* families, it cannot be denied that there is a shift in the division of responsibilities in the household. Through this shift, *dual-earner* families also have relationships and conditions of family harmony that are applied differently from conventional families, including changes in the behavior and attachment of children to their parents. Often, *dual-earner* families have a tendency of low attachment between children and parents, indicated by low communication. This research

aimed to understand how to design animation scripts and storyboards related to parenting education in dual-earner family dynamics. The research used a qualitative method and data were collected through interviews, questionnaires, and literature studies. The data were analyzed using Miles and Huberman qualitative research analysis. The results showed that an understanding of the characteristics of the target audience, story structure, and appropriate animation techniques are positively related to designing animation scripts and storyboards related to parenting education in dual-earner family dynamics.

Keywords: Children, dual-income family, dual-earner family, storyboard, animated video

Pendahuluan

Latar Belakang

Keluarga *dual-earner* merupakan istilah untuk keluarga dengan pasangan suami-istri yang keduanya berkomitmen dalam karier formal maupun non-formal (Boye, 2014), yang juga diobservasi melalui Rustham (2019) bahwa fenomena ini umumnya terjadi karena tuntutan finansial terutama dengan adanya resesi ekonomi global. Akan tetapi, fenomena ini memberikan tuntutan dan masalah baru dalam dinamika keluarga melalui perubahan dinamika konvensional pasangan. Kurangnya waktu bersama antar keluarga inilah yang dapat menimbulkan masalah-masalah, seperti rendahnya kelekatan antara orang tua dan anak terhadap dinamika keluarga *dual-earner*. Strategi dalam mempertahankan kelekatan orang tua dan anak dapat dibangun melalui pondasi komunikasi yang baik. Salah satu kegiatan yang dapat mengintegrasikan komunikasi orang tua dan anak serta meningkatkannya dengan intensif bisa dilakukan dalam bentuk makan malam bersama (Witono dan Ramadhan, 2022). Makan malam keluarga dimaknai sebagai penghubung antara orang tua dan anak untuk meningkatkan waktu bersama.

Makan malam keluarga telah menjadi fokus edukasi *parenting* yang dilakukan oleh Dr. Anne Fishel dalam program *non-profit* yang diselenggarakan dengan tajuk *Family Dinner Project*. Edukasi milik Dr. Fishel ini berupa *newsletter* dan artikel-artikel yang dapat diakses dengan mudah melalui internet. Perluasan terhadap metode edukasi

parenting ini memberikan efek positif terutama bagi keluarga *dual-earner* yang memiliki waktu terbatas untuk mendapatkan edukasi *parenting* secara langsung. Eksplorasi media edukasi untuk parenting dapat diimplementasikan dalam bentuk semi-interaktif melalui sebuah animasi.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dinamika keluarga *dual-earner* dan hubungan komunikasi orang tua-anak dengan makan malam bersama dalam lingkup rancangan *storyboard* untuk media animasi dalam edukasi parenting terhadap dinamika keluarga *dual-earner*. Penelitian dilakukan melalui metode penelitian kualitatif fenomenologi untuk memahami secara mendalam topik yang diangkat dengan pengambilan data dari wawancara pada ahli pada komunikasi sains, ahli pada *storyboard*, dan ahli pada konsep visual; kuesioner pada siswa sekolah dasar di Jakarta; dan an

Keluarga *dual-earner* merupakan istilah untuk keluarga dengan pasangan suami-istri yang keduanya berkomitmen dalam karier formal alisis karya Bluey, *The Return of The Waves*, dan *Catfish*.

Landasan Teori

Keluarga *dual-earner*

Keluarga *dual-earner* merupakan istilah untuk keluarga dengan pasangan suami-istri yang keduanya berkomitmen dalam karier formal maupun non-formal. Berdasarkan observasi Rustham (2019), keluarga *dual-earner* biasanya terjadi karena tuntutan finansial terutama dengan adanya resesi ekonomi global. Meskipun memiliki pengaruh positif dalam mengurangi beban finansial, keluarga *dual-earner* juga memiliki masalah dalam dinamikanya. Masalah timbul dari dinamika keluarga *dual-earner* umumnya terjadi akibat pergeseran dan perubahan tanggung jawab di antara pasangan. Secara utuh, adanya pergeseran dan perubahan tanggung jawab ini dapat meningkatkan kepuasan diri dan emosi positif antar pasangan. Namun, Fraenkel dan Capstick (2015),

menemukan pada observasinya bahwa perempuan menanggung lebih banyak beban fisik dan emosional dibandingkan pasangannya.

Pitrowski & Hughes (1993), menyebutkan juga bahwa tantangan keluarga *dual-earner* terjadi pada bagaimana keluarga mengatur rumah tangga dan pengasuhan anak serta menjaga keharmonisan hubungan keluarga. Hal ini dapat terjadi karena orang tua tidak dapat menyeimbangkan peran antara keluarga dan pekerjaan dapat memberikan dampak buruk bagi kesejahteraan psikologis anak dan memengaruhi perkembangan sosial-emosionalnya (Rustham, 2019).

Makan Malam Bersama Keluarga

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Berta dkk. (2021), strategi yang dapat dilakukan oleh pasangan dalam menyiasati kualitas makan malam bersama melalui *work-to-family enrichment* dengan memaksimalkan kesempatan berkembang di lingkungan pekerjaan untuk meningkatkan kualitas hidup di luar pekerjaan. Dalam konsepnya, Greenhaus dan Powell menyebutkan, *work-to-family enrichment* memiliki hubungan timbal balik dengan *family-to-work enrichment* dengan konsep bahwa kesempatan bersama keluarga akan memberikan pengaruh baik terhadap kualitas kerja. Kedua konsep ini juga berjalan beriringan dengan *work-life balance*, yang merupakan kondisi untuk pekerja agar dapat berpartisipasi dan menyeimbangkan tanggung jawab pekerjaan maupun tanggung jawab peran kehidupan pribadinya (Waworuntu, et al., 2022). Melalui penelitian-penelitian sebelumnya, dapat ditarik bahwa terdapat asosiasi makan malam keluarga dengan komunikasi antar anggota keluarga dalam dinamika keluarga *dual-earner*.

Positive Discipline Parenting

Dalam aplikasinya, *positive discipline parenting* memiliki pendekatan bahwa motivasi manusia yang paling dasar adalah kebutuhannya untuk diterima dan/atau merasa berada dalam kelompoknya atau dalam hubungannya dengan orang lain (*the need to belong*) (Putri, 2023). Pada pendekatan yang dikemukakan oleh Alfred Adler dan

Rudolph Dreikurs, orang tua diajak untuk memahami dan mendukung (*encouraging*) anak-anak dalam pemikirannya untuk merasa ada (*belong*). Metode ini memiliki fokus dalam *encouragement* dibandingkan pujian (*praise*) atau hukuman (*punishment*) dan juga orang tua didorong untuk memperkenalkan *problem-solving* pada anak (Estiningsih, et al., 2023). Pada studi yang dilakukan Carroll dan Brown (2020) menunjukkan bahwa dengan pendekatan *positive discipline*, kecenderungan orang tua untuk memiliki gaya *parenting* yang otoriter menurun beriringan dengan kecenderungan orang tua berlaku permisif pada anak. Pendekatan ini menjadi salah satu cara ideal untuk menerapkan gaya *parenting* yang lebih demokratis (*authoritative*) dengan tetap mempertahankan perilaku disiplin efektif sebagai tujuan utama untuk membuat anak merasa terhubung (*sense of connection*), saling menghargai, dan dapat mengembangkan kemampuan sosial lainnya dalam jangka waktu yang panjang.

Pedoman Gizi Seimbang Kemenkes

Pedoman Gizi Seimbang Kemenkes merupakan salah satu dari Permenkes (Peraturan Kementerian Kesehatan) yang diterbitkan pada tahun 2014 dengan nomor 41 tahun 2014. Dalam pedoman ini, dijelaskan pula bahwa gizi seimbang memiliki definisi susunan pangan sehari-hari dengan kandungan zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh, memperhatikan prinsip keanekaragaman pangan, aktivitas fisik, perilaku hidup bersih dan memantau berat badan secara teratur dalam rangka mempertahankan berat badan normal untuk mencegah masalah gizi.

Untuk mewujudkan gizi seimbang yang sesuai dengan pedoman dimaksud, Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI menerbitkan kampanye “Isi Piringku” sebagai bentuk familiarisasi dan juga pengembangan dari sistem “Empat Sehat Lima Sempurna” yang dikenal masyarakat (Ardiaria, et al., 2020). Dilansir dari situs Kemenkes (2022), kampanye “Isi Piringku” memiliki konten bahwa dalam satu piring setiap kali makan, setengah piring diisi dengan sayur dan buah, sedangkan setengah lainnya diisi dengan makanan pokok dan lauk pauk. Selain itu,

kampanye ini juga memadatkan ajakan untuk mencuci tangan pakai sabun (*hygiene*), minum air 8 gelas sehari (*hydration*), dan aktivitas fisik (*physical activities*).

Animasi 2D

Dalam penggunaan animasi, Ploetzner (2019) mengobservasi bahwa animasi, menggunakan persepsi, persepsi mental, dan pemahaman perubahan terhadap ruang dan waktu. Animasi dalam pengertiannya adalah suatu kumpulan gambar bergerak yang terlihat hidup berbentuk video dengan penunjang audio dan komponen visual di dalam tampilannya (Afif, 2021). Sementara itu, Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam ruang dua dimensi, biasanya menggunakan teknik seperti bingkai gambar tangan atau alat digital. (McCafferty, 2016). Penggambaran animasi dua dimensi tersebut umumnya pada sumbu *axis X* dan *Y* sehingga menimbulkan kesan gambar yang datar (*flat*) (Sari, 2019).

Storyboard

Storyboard dalam sebuah animasi merupakan kompilasi *thumbnail* (keluku) yang setiap *thumbnail* merupakan bagian dari sebuah *shot* (ambilan) (Stefanie, 2020). *Storyboard* dibuat agar kru animator dapat lebih memahami alur eksekusi dari animasi yang sedang dibuat. Sebab, pembuatan *storyboard* ini menerjemahkan naskah yang masih leluasa untuk diinterpretasi menjadi konsep yang lebih konkret dan detail (Huang, 2023).

Storyboard merupakan bagian *pre-production* (pra-produksi) dari pembuatan animasi (Winder, et al., 2011). Dalam rangkaiannya, *storyboard* menjadi tahapan yang dilakukan setelah finalisasi *script*. Tahapan *storyboard* dibagi menjadi tiga bagian besar (Paez, 2013), yaitu *script breakdown*, *thumbnailing*, dan *clean-up storyboard*. Tahapan akhir *storyboard* kemudian akan menjadi juga akhir dari tahapan *pre-production*

Elemen-elemen pada storyboard

Storyboard memiliki beberapa elemen-elemen yang menjadi dasar pondasi dalam pembuatannya. Menurut John Paez dalam buku *Rule of Thumb: Professional*

Storyboard, elemen-elemen tersebut dapat dikelompokkan menjadi, komposisi, *depth*, kamera (termasuk ke dalamnya adalah *type of shot*, *camera movement*, dan *camera angle*), karakter, dan kontinuitas.

Data dan Analisis Data

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kualitatif. Melalui metode penelitian ini Peneliti didorong untuk mendefinisikan masalah dengan orientasi fenomenologi untuk menggambarkan pengalaman (Suharsaputra, 2012). Pengumpulan data yang digunakan adalah melalui *literature review*, wawancara, kuesioner, dan analisis karya sejenis.

Data dan Analisis Objek

Data Literature Review

Pada *literature review*, dipilih tiga jenis artikel yang digunakan sebagai dasar dan data awalan pada penelitian. Hasil analisis *literature review* dikelompokkan menjadi sebuah tabel di bawah

Tabel 1 Hasil *Literature Review*

| Judul | Peneliti | Kesimpulan |
|---|---|--|
| 1. Association between family dinner frequency and mental health in children and adolescents; the CASPIAN-V study | Golgis Karimi, Bahareh Vard, Roya Riyahi, Mohammad Esmail Motlagh, Ramin Heshmat & Roya Kelishadi | Penelitian ini menyimpulkan adanya urgensi terhadap frekuensi makan malam keluarga yang tinggi terhadap rendahnya <i>anxiety</i> pada anak dan peningkatan hubungan keluarga serta <i>life satisfaction</i> yang dialami anak. |
| 2. Keterlibatan Orang Tua dalam Pengasuhan Anak pada <i>Dual Earner</i> Family: Sebuah Studi Literatur | Noerizka Nur Fajrin dan Lusila Andriani Purwastuti | Pola asuh yang efektif dalam <i>dual earner family</i> harus menyeimbangkan peran gender antara suami dan istri, yaitu dengan saling bekerja sama satu sama lain. |

| | | |
|--|--|---|
| 3. PESAN EDUKASI POSITIVE DISCIPLINE PARENTING PADA AKUN INSTAGRAM @GOODENOUGHPAR ENTS.ID | Noerazrie Imania Putri, Yuli Candrasari | Ditemukan bahwa bentuk pesan edukasi dalam konten akun @goodenoughparents.id adalah informatif dengan ditemukannya empat kategori unggahan yang berkaitan dengan konsep positive discipline dari Joan E. Durrant. |
| Melalui hasil studi literatur, disimpulkan bahwa terdapat urgensi makan malam keluarga sebagai bentuk komunikasi keluarga dalam <i>improvement</i> kualitas kesehatan mental anak yang berkaitan dengan <i>anxiety</i> dan <i>life satisfaction</i> . Melalui artikel lainnya, ditemukan dalam keluarga <i>dual-earner</i> diperlukan keseimbangan gender dan kerja sama antara suami dan istri. Disimpulkan pula melalui artikel ketiga bahwa media digital kini digunakan juga dalam bentuk edukasi <i>parenting</i> , terutama dalam <i>positive discipline parenting</i> . | | |

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dan mendalam (*in-depth interview*). Narasumber yang dipilih mewakili ahli profesional pada bidang *storyboard*, ahli profesional pada bidang konsep visual, dan ahli profesional pada komunikasi sains.

Wawancara dengan Ahli Profesional pada Bidang *Storyboard*

Wawancara dengan ahli dan dosen terkait *storyboard* dalam animasi dibutuhkan sebagai pengumpulan data awalan untuk menunjang pembuatan *storyboard*. Di sini, Peneliti bersama dengan Angelia Lionardi—disapa juga dengan Angel—yang merupakan *storyboard artist* sekaligus dosen program studi film dari Universitas Multimedia Nusantara mendalami diskusi terkait hal tersebut. Hasil wawancara dengan Angel dirangkum pada tabel di bawah ini

Tabel 2 Hasil wawancara dengan Angel terkait *Storyboard*

| TOPIK <i>STORYBOARD</i> | |
|--------------------------------|---|
| Urgensi pada <i>storyboard</i> | Sebagai penerjemahan dari naskah. Diperlukan komunikasi mendalam antara <i>scriptwriter</i> dan <i>storyboard artist</i> untuk mencapai kesamaan <i>intention</i> dari cerita. Maka dari itu, <i>storyboard</i> memiliki peran yang sangat penting dan pengetahuan dari <i>storyboard artist</i> terhadap unsur-unsur dari <i>storyboard</i> menentukan bagaimana <i>storyboard</i> akan dieksekusi |

| | |
|--|--|
| Kontinuitas | Kontinuitas bisa dicapai dengan pemahaman terhadap teknik <i>editing</i> . pembiasaan spasial dan proporsi juga sangat dibutuhkan dalam menjaga kontinuitas sebuah animasi. Umumnya, kontinuitas ini cukup <i>challenging</i> bagi animator pemula dan membutuhkan banyak latihan agar terbiasa. |
| Pendekatan <i>storyboard</i> untuk animasi anak-anak | Ada kecenderungan pada animasi anak-anak untuk memilih camera shot dan camera angle yang sederhana, seperti wide shot dan HEV. Sebaiknya juga, animasi dibuat dengan memiliki <i> pacing</i> lambat, sehingga anak-anak diberi kesempatan untuk memahami cerita terlebih dahulu. |

1. Wawancara dengan Ahli Profesional pada Bidang Konsep Visual

Wawancara dengan ahli dan dosen terkait konsep visual dalam animasi dibutuhkan sebagai pengumpulan data awalan untuk menunjang pembuatan naskah. Di sini, Peneliti bersama dengan Tiara Radinska Deanda—disapa juga dengan Tiara—yang merupakan dosen asisten ahli pada program studi DKV Telkom University untuk mendalami diskusi terkait hal tersebut. Hasil wawancara dengan Tiara dirangkum pada tabel di bawah ini

Tabel 3 Hasil wawancara dengan Tiara terkait Konsep Visual

| TOPIK KONSEP VISUAL DAN CERITA | |
|-------------------------------------|---|
| Riset | Riset ditekankan sebagai aspek terpenting dalam <i>developing</i> proyek animasi. Kultur dan budaya juga harus diriset sebaik mungkin agar tidak terjadi misinformasi. Hal ini dilakukan agar informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens dan memberikan makna pada karya. |
| Konsep visual dan tren di Indonesia | Konsep visual di Indonesia cenderung tidak memiliki pakem tertentu karena adanya tren yang sangat cepat dan audiens mudah bosan terhadap satu fokus. Hal ini menjadi tantangan bagi animator agar tetap konsisten terhadap karya. Sehingga, diperlukan riset yang mendalam terhadap target audiens yang dituju dari karya animasi,. |
| Masukan | Proses dari pengerjaan karya animasi memerlukan pembelajaran dan riset yang sangat mendalam. Termasuk terhadap teknis-teknis yang ada di dalam animasi. Oleh karena itu, animator baiknya memiliki <i>sense of learning</i> yang kuat untuk menghasilkan karya yang bermakna. |

2. Wawancara dengan Ahli Profesional pada Bidang Komunikasi Sains

Wawancara dengan ahli dan dosen terkait komunikasi media dalam animasi dibutuhkan sebagai pengumpulan data awalan untuk menunjang pembuatan naskah. Di

sini, Peneliti bersama dengan Amanda Bunga Gracia—disapa juga dengan Amanda—yang merupakan PhD *candidate* Universitas Padjajaran dalam bidang *communication science* untuk mendalami diskusi terkait hal tersebut. Hasil wawancara dengan Amanda dirangkum pada tabel di bawah ini

| TOPIK AKSESIBILITAS INFORMASI DAN MEDIA | |
|---|--|
| Aksesibilitas | Aksesibilitas informasi masih tidak merata di Indonesia. Kebanyakan orang di Indonesia saat ini juga mendapatkan informasi melalui TikTok yang kontrolnya kurang. Misalnya, pada penyebaran misinformasi dan algoritma. Di sisi lain, penggunaan internet juga masih tidak dioptimalkan oleh lapisan masyarakat Indonesia. |
| Media animasi dan edukasi | Edukasi di Indonesia sudah mencoba menggunakan media animasi, terutama ketika adanya pandemi COVID-19 pada awal dekade lalu. Namun, dalam penggunaannya masih sebatas <i>surface-level</i> dan tetap diperlukan pendampingan maupun praktek nyata. Bila ditelisik lebih jauh, animasi memiliki peluang yang besar dalam media edukasi di Indonesia. |
| Edukasi <i>parenting</i> | Melihat dari pergeseran <i>new parents</i> di Indonesia, memang diperlukan edukasi <i>parenting</i> lebih jauh. Umumnya, edukasi ini menjadi jauh lebih relevan mengingat adanya <i>attempt</i> dari orang tua untuk memutus rantai <i>generational trauma</i> . Namun, edukasi <i>parenting</i> ini masih menjadi ranah yang perlu dieksplorasi lebih lanjut. |
| Segmentasi audiens | Segmentasi audiens merupakan hal yang menjadi pokok dari pembuatan media di Indonesia. Pada remaja ini, segmentasi audiens dapat menjadi hal yang menantang dan diperlukan observasi lapangan dengan teliti untuk mempelajari <i>behavioral</i> dari segmentasi tersebut. |
| Inklusivitas | Inklusivitas menjadi topik yang masih dinomorduakan pada pembuatan media di Indonesia. Maka dari itu, diperlukan riset dan pengaplikasian inklusivitas yang baik, terutama mengingat keberagaman Indonesia yang sangat luas. |

Tabel 4 Hasil wawancara dengan Amanda terkait Komunikasi Sains

1.1.2 Data Hasil Kuesioner

Kuesioner dilakukan dalam format pertanyaan terbuka (*open-ended questions*) berjumlah empat butir pertanyaan yang diberikan kepada anak kelas 3 dan 4 SD N Pancoran 07 Pagi dengan rentang usia 8-11 tahun. Sampel yang diambil berjumlah 102 respons dengan rincian khusus salah satu pertanyaan disaring hanya untuk 44 respons. Pengerjaan kuesioner dilakukan dalam rentang waktu 30 menit hingga 1 jam. Data

kemudian dianalisis melalui analisis Miles dan Huberman. Hasil dari kuesioner dilampirkan pada tabel berikut

Tabel 5 Hasil analisis kuesioner

| ASPEK ANALISIS | |
|--|---|
| Pemahaman Anak terhadap Konsep Makan Malam | Berdasarkan reduksi dan penyajian data yang berulang, verifikasi data dapat dilakukan dengan menarik kesimpulan konstan yang ditemukan pada data, yaitu pemahaman makan malam untuk anak dijelaskan dengan sangat dekat terhadap pengalaman maupun kebiasaan yang dialami oleh anak, hal ini sesuai dengan teori Locke terhadap perkembangan anak bahwa anak-anak. Secara lebih lanjut, dalam menuliskan deskripsi, anak-anak pada rentang usia ini masih belum memiliki variasi ragam kata sifat untuk menggambarkan perasaannya, sehingga pemahaman anak, selain ditarik dari pengalaman yang telah dialami, juga ditarik dari pemahaman anak terhadap pengalaman lain yang serupa. |
| Pemahaman Anak terhadap Konsep Makan Malam Bersama Keluarga | Temuan Peneliti terhadap kemampuan kognitif responden dengan menggunakan analisis Miles dan Huberman menunjukkan bahwa tahap pemahaman (<i>understanding</i>) masih dalam tingkat awal. Maka dari itu, perancangan untuk animasi berdasarkan audiens ditekankan untuk mengeksplorasi pemahaman (<i>understanding</i>) dan juga meliputi tahapan menerapkan (<i>applying</i>). |
| Makan Malam Anak | Untuk memberikan kesan realitas pada perancangan, makanan yang diambil dapat menggunakan data frekuensi yang paling besar, misalnya penggunaan menu makan malam yang melibatkan nasi sebagai pangan utama serta ayam dan telur sebagai bagian dari olahan hewani. Selain itu, frekuensi yang cukup rendah pada data “sayur dan buah” menjadi <i>highlight</i> bagi Peneliti untuk mendorong perancangan dapat menyisipkan awareness yang ingin dibangun oleh kemenkes melalui kampanye “Isi Piringku” di mana terdapat porsi cukup besar pada konsumsi sayur dan buah (50%). |
| Makanan Favorit Anak | Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa jenis makan favorit anak memiliki dua kategori yang dapat diamati, yaitu makanan yang sering dikonsumsi oleh anak dan kategori lainnya ialah <i>treats</i> yang dikonsumsi anak dalam frekuensi rendah sebagai <i>reward</i> . Definisi dari <i>treat</i> ini dapat ditelusuri dari studi yang McCafferty (2018), di mana <i>treat</i> biasanya sangat padat kalori (energi) dan memiliki rasa menarik (<i>highly palatable</i>) serta dikenal oleh masyarakat tidak memiliki nutrisi yang baik, tetapi konsumsinya dijustifikasi dengan frekuensi yang sedikit. |

1.2 Analisis Karya Sejenis

Tabel 6 Hasil analisis karya sejenis

| Bluey | Catfish | The Return of the Waves |
|---|---|---|
|  |  |  |

Pada animasi yang dianalisis, yaitu *Bluey*, ditemukan bahwa ada kecenderungan untuk menggunakan tipe *camera angle* yang sederhana, dalam bentuk HEV. Namun, pada animasi yang lain, *Catfish*, ada penggunaan *low angle* yang diletakkan sebagai penekanan dari *mood* suatu *scene*. Kedua contoh ini relevan dengan dengan topik dari perancangan yang berkaitan dengan anak-anak dan regulasi emosi.

Selain itu, aspek seperti *camera shot* dianalisis dalam penggunaannya menyampaikan informasi. Dari tiga jenis karya yang dianalisis, disimpulkan bahwa setiap *shot* digunakan secara *intentional* tergantung dengan informasi yang akan disampaikan kepada audiens: *shot* dengan jarak dekat seperti *close up shot* digunakan untuk memberikan detail ekspresi yang akurat; *shot* panjang seperti *wide shot* memberikan audiens informasi tentang karakter dan interaksinya dengan lingkungan; dan terakhir *shot* seperti *medium shot* memiliki fokus pada karakter dan gestur tubuh bagian atasnya, yang dapat berinteraksi dengan lingkungan/objek sekitar.

Melalui analisis mendalam ini, perancangan *storyboard* sudah sebaiknya memperhatikan unsur-unsur dalam *storyboard* agar dapat menyampaikan informasi sekaligus dapat menjaga fokus audiens dengan baik.

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Pada perancangan *storyboard* ini, pesan yang dikomunikasikan memiliki tema besar tentang keluarga, terutama dalam dinamika keluarga *dual-earner*. Diketahui

bahwa keluarga *dual-earner* menghabiskan waktu lebih sedikit dengan anak. Sementara itu, ditemukan pula bahwa melalui *work-to-life enrichment* orangtua *dual-earner* dapat membangun komunikasi antar anggota keluarga melalui kegiatan makan malam. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, maka pesan yang dirancang dalam bentuk animasi 2D ini memiliki fokus tentang bagaimana makan malam bersama keluarga dapat menjadi aktivitas untuk menghabiskan waktu bersama keluarga dan meningkatkan komunikasi antar-keluarga yang cocok pada keluarga *dual-earner*.

Konsep Kreatif

Pada rancangan *storyboard*, plot dieksekusi dalam interaksi-interaksi sederhana antar karakter, yaitu antara orangtua Niko dengan Niko, dan *environment* yang cenderung sempit, yaitu dalam lingkup kediaman dari Niko. Untuk mempermudah penyampaian informasi terhadap khalayak anak, *shot* yang dominan akan digunakan adalah *medium shot* dan *close up shot* dengan *angle* HEV (*Human-Eye View*). Sementara itu, penggunaan *camera movement* dibatasi hanya untuk *still* dan *panning*. Dalam perancangan ini, bagian awal yang menggambarkan buku harian dibuat eksperimental dengan menggabungkan gaya *storybook* dengan animasi *stop motion* untuk menciptakan kesan *playful* dari sudut pandang anak-anak.

Konsep Media

Dalam perancangan ini, media utama yang digunakan adalah *storyboard* dengan memperhatikan teori media dan perancangan *storyboard* itu sendiri, yang meliputi, tetapi tidak terbatas pada, komposisi, *type of shot*, *camera movement*, *camera angle*, dan perspektif. Sementara itu, *storybook book* akan menjadi media pendukung untuk memberikan penjelasan mendetail terkait proses tahapan perancangan *storyboard*.

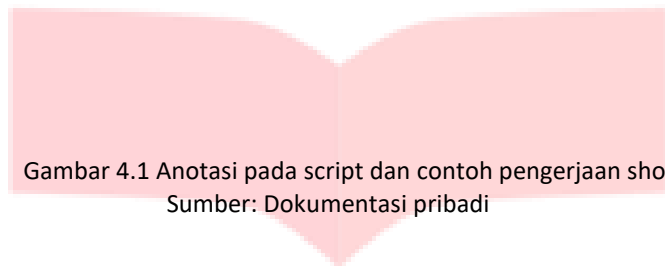
Proses Perancangan Storyboard

Script Breakdown

Dalam pengerjaan *script breakdown*, dilakukan pembacaan (*reading*) bersama untuk melakukan visualisasi dan analisis *script*. Kemudian, proses analisis diperdalam

lagi dengan membuat *shotlist* untuk memberikan detail-detail dari setiap *shot*, seperti *camera angle*, *camera movement*, dan *type of shot* yang digunakan. Selain itu, setiap aktivitas (*action*) yang terjadi dalam *script* diberi penjelasan yang mendetail.

Pada perancangan kali ini, terdapat 9 *scenes* dan lebih dari 50 *shots*. Pada *scene* keempat (dalam nomor 4A, 4B, dan 4C), *breakdown* dari *script* diterjemahkan dengan catatan adanya perubahan gaya cerita/animasi menjadi bentuk seperti *doodle storyboard*.

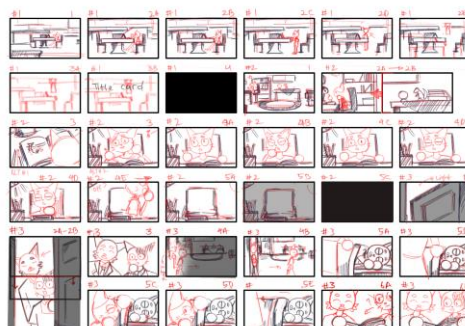


Gambar 4.1 Anotasi pada script dan contoh pengerjaan shotlist
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Thumbnailing



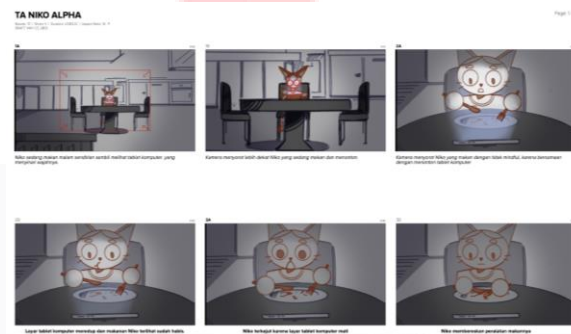
Proses pengerjaan *thumbnail* dilakukan setelah penerjemahan *script* rampung dalam bentuk *shotlist*. Proses ini menghasilkan eksplorasi gambar-gambar kasar dengan iterasi-iterasi yang kemudian dipilih paling sesuai dengan *flow* cerita.



Gambar 4.2 Cuplikan *thumbnail* untuk scene 1 s.d. 3
Sumber: Dokumentasi pribadi

Clean-up Storyboard

Proses *clean-up storyboard* dilakukan dengan memperjelas siluet dan pose dalam *storyboard*. Pada proses ini, gerakan-gerakan dari karakter diberi detail dan penggunaan panah sebagai penunjuk dikurangi untuk mengurangi ambiguitas. Pengerjaan ini juga menampilkan kedalaman (*depth*) dari komposisi dengan membedakan warna *foreground*, *middleground*, dan *background*.



Gambar 4.3 Cuplikan *clean-up* untuk scene 1 dan 2.
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan secara kualitatif mencakup bagaimana strategi *parenting* keluarga *dual-earner* bisa diterapkan melalui kegiatan makan malam bersama. Melalui *literature review*, ditemukan adanya pengaruh makan malam bersama keluarga terhadap keharmonisan keluarga dan komunikasi keluarga terutama dengan menyelipkan *positive discipline parenting* dalam kegiatan tersebut. Data hasil wawancara juga menunjukkan bagaimana teknis *storyboard* dirancang untuk media dengan target audiens anak. Sementara itu kuesioner kualitatif dengan menggunakan teori Locke mengenai persepsi anak juga memenuhi data untuk merancang *storyboard*

dengan konsep pesan yang diinginkan dan tetap mempertahankan konsep kreatif yang berarti dan menarik untuk target audiens, baik anak-anak maupun orang tua *dual-earner*.

Maka dari itu, perancangan *storyboard* dilakukan berdasarkan proses di atas sehingga menghasilkan 11 *scene* dalam 84 *shots* dengan premis cerita di mana orang tua dari karakter Niko yang sibuk berusaha meluangkan waktu untuk beraktivitas bersama dengan Niko sebagai usaha untuk menjalin komunikasi dengan Niko

Saran

Perancangan animasi untuk edukasi parenting memiliki potensi untuk dikembangkan bagi animator maupun storyboard artist kedepannya melalui dinamikanya yang beragam. Sementara itu, penelitian ini dapat dikembangkan secara lebih spesifik bagi peneliti selanjutnya dengan melakukan analisis lebih lanjut terhadap topik dual-earner dengan mempertimbangkan pengaruh aspek sosio-ekonomi, aspek generational gap, dan aspek psikologis lebih lanjut dari keluarga

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Afif, R. T., Zhafirah, F. A., & Sumarlin, R. (2025). Concept art animasi 2d sebagai media Informasi Budaya Desa Wologai Nusa tenggara timur. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 75–96. <https://doi.org/10.24821/jags.v11i1.11774>
- Anderson, J. (2020). *The Benefit of Family Mealtime*. Harvard Graduate School of Education. <https://www.gse.harvard.edu/ideas/edcast/20/04/benefit-family-mealtime>
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2025, May). *Tingkat partisipasi Angkatan Kerja Menurut Jenis Kelamin - Tabel statistik*. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MjIwMCMy/tingkat-partisipasi-angkatan-kerja-menurut-jenis-kelamin.html>
- Berk, L. E. (2000). *Child Development (5th ed.)* Allyn and Bacon, 23-38.
- Boye, K. (2014). Dual-earner couples/dual-career couples. *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*, 1703–1706. https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5_784
- Brown, B. (2002). *Cinematography: Theory & Practice*. Routledge.
- Byrne, M. T. (1999). *The art of layout and storyboarding*. Mark T. Byrne Production.

- Carroll, P. (2021). Effectiveness of positive discipline parenting program on parenting style, and child adaptive behavior. *Child Psychiatry & Human Development*, 53(6), 1349–1358. <https://doi.org/10.1007/s10578-021-01201-x>
- Carroll, P., & Brown, P. (2020). The effectiveness of positive discipline parenting workshops on parental attitude and behavior. *The Journal of Individual Psychology*, 76(3), 286–303. <https://doi.org/10.1353/jip.2020.0030>
- Darmawanti, B. (2022, December 13). Isi Piringku: Pedoman Makan Kekinian Orang Indonesia. Selamat Datang di Website Ayo Sehat - Kementerian Kesehatan RI. <https://ayosehat.kemkes.go.id/isi-piringku-pedoman-makan-kekinian-orang-indonesia>
- Fajrin, N. P., & Purwastuti, L. A. (2022). Keterlibatan Orang Tua Dalam Pengasuhan Anak Pada dual earner family: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2725–2734. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1044>
- Fishel, A. K. (2016). Harnessing the power of family dinners to create change in family therapy. *Australian and New Zealand Journal of Family Therapy*, 37(4), 514–527. <https://doi.org/10.1002/anzf.1185>
- Fraenkel, P., & Capstick, C. (2012). Contemporary Two-Parent Families Navigating Work and Family Challenges. In *Normal Family Processes: Growing Diversities and Complexities* (4th ed.). essay, Guilford Press.
- Hart, J. (2013). *The art of the storyboard: A Filmmaker's introduction*. Elsevier/Focal Press.
- Hendrayu, V. F., Kinanthi, M. R., & Brebahama, A. (2020). Resiliensi Keluarga Pada Career Family : Studi Komparasi Antara Single Career Family Dengan Dual Career Family. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call Paper "Psikologi Positif Menuju Mental Wellness*, 339–357.
- Huang, X. (2023). Film and animation storyboard camera language exploration. *Art and Performance Letters*, 4(7). <https://doi.org/10.23977/artpl.2023.040703>
- Imania Putri, N., & Candrasari, Y. (2022). Pesan Edukasi positive discipline parenting Pada Akun Instagram @goodenoughparents.ID. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2), 67–75. <https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.209>
- Karimi, G., Vard, B., Riyahi, R., Motlagh, M. E., Heshmat, R., & Kelishadi, R. (2019). Association between family dinner frequency and mental health in children and adolescents; the Caspian-V study. *International Journal of Food Sciences and Nutrition*, 71(5), 628–634. <https://doi.org/10.1080/09637486.2019.1700485>
- Lestari, S. (2018). *Psikologi keluarga : penanaman nilai dan penanganan konflik dalam keluarga* (1st ed.). Kencana.
- Okemow, S. J. (2020). Storyboarding in medical animation. *Advances in Experimental Medicine and Biology*, 131–143. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37639-0_8
- Paez, S., & Jew, A. (2019). *Professional storyboarding: Rules of thumb*. Routledge.
- Ploetzner, R., Berney, S., & Bétrancourt, M. (2020). A review of learning demands in instructional animations: The educational effectiveness of animations unfolds if

- the features of change need to be learned. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(6), 838–860. <https://doi.org/10.1111/jcal.12476>
- Ploetzner, R., Berney, S., & Bétrancourt, M. (2021). When learning from animations is more successful than learning from Static Pictures: Learning the specifics of change. *Instructional Science*, 49(4), 497–514. <https://doi.org/10.1007/s11251-021-09541-w>
- Putri, N., & Utami, R. H. (2023). Pengaruh need to belong Terhadap fear of missing out pada remaja akhir. *CAUSALITA : Journal of Psychology*, 1(2), 94–101. <https://doi.org/10.62260/causalita.v1i2.73>
- Reformasi, M., Aji, K. S., & Kristiana, I. F. (2022). Family Development Theory on Childcare Dual Career Families: Systematic Literature Review Main Article Content. *Proceedings of International Conference on Psychological Studies (ICPSYCHE)*, 3.
- Rustham, T. P. (2019). Dual earner family Dan Pengaruhnya Pada Kesejahteraan PSIKOLOGIS Anak : Sebuah Studi Literatur. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 21(1), 23. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v21i1.757>
- Sarah, A., Siahaan, Y. F., & Zakir, A. (2022). ANIMASI Edukasi Bahaya Kekerasan Terhadap Perempuan Dan Anak. *Jurnal Media Informatika*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.55338/jumin.v4i1.402>
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 dimensi berbasis motion graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif Untuk remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.17509/edsence.v1i1.17957>
- Schnettler, B., Miranda-Zapata, E., Orellana, L., Grunert, K. G., Poblete, H., Lobos, G., Adasme-Berríos, C., & Lapo, M. (2022). Work-to-family enrichment and atmosphere of family meals influence satisfaction with food-related life: An actor-partner interdependence approach in dual-earner parents with Adolescent Children. *Food Quality and Preference*, 97, 104471. <https://doi.org/10.1016/j.foodqual.2021.104471>
- Schnettler, B., Miranda-Zapata, E., Orellana, L., Poblete, H., Lobos, G., Lapo, M., & Adasme-Berríos, C. (2022). Family-to-work enrichment associations between family meal atmosphere and job satisfaction in dual-earner parents. *Current Psychology*, 42(16), 13887–13905. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02580-z>
- The Editors of Encyclopaedia Britannica (2025). food. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/food>
- Waworuntu, E. C., Kainde, S. J., & Mandagi, D. W. (2022). Work-life balance, job satisfaction and performance among millennial and Gen z employees: A systematic review. *Society*, 10(2), 384–398. <https://doi.org/10.33019/society.v10i2.464>